ファルコムゲーム特集！

スーパーファミコン SFC vs. ファミコン FC

●2種類の『イースIII』を徹底比較紹介

イースIII対決！

●日本ファルコムについて大研究

ファルコムゲーム総決算

ファルコムグッズ大紹介

ファルコムゲーム移植先取り大作戦



『イース』シリーズや『ドラゴンスレイヤー』シリーズの生みの親である"日本ファルコム"について大特集！ FCとSFCに移植される新作を軸に、グッズなどもまとめて大紹介!!

スーパーファミコン SFC

●スーパーファミコン版の最新画面を入手したぞ！

ドラゴンスレイヤーVI

ビクター音楽産業とトンキンハウスから『イースIII』が、エポック社から『ドラゴンスレイヤーVI』が発売されるけれど、これらのゲームのオリジナルを作った日本ファルコムを特集しちゃおう！

tonkin house
トンキンハウス

スーパーファミコンに アクションRPG伝説誕生!

イースIII
WANDERERS FROM YS
ワンダラーズ フロム イース

制作快調!!

トンキンハウス
スーパーファミコン用ソフト第1弾
6月21日発売・定価8800円(税別)

あのイースIIIだからこそSFCでプレイして欲しい

ゲーム界の巨人「イース」シリーズ。その最新作「ワンダラーズ・フロム・イース」(イースIII)がスーパーファミコンの力により「スーパー・イースIII」として動きだした。新アクションRPG伝説の誕生は近い!

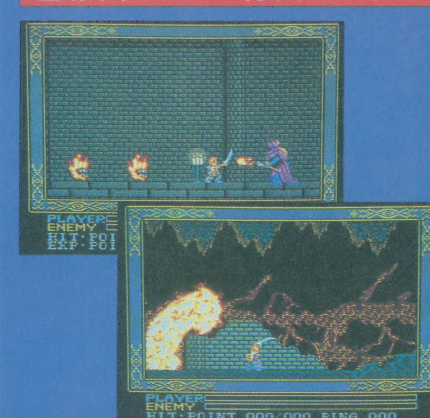
アクション性重視の サイドビュー(横スクロール)方式



SFCだから可能になった 超高速多重スクロール



描き込み度が違う! 驚異の 登場キャラクター・背景グラフィック





ファルコムゲーム特集！
もくじ

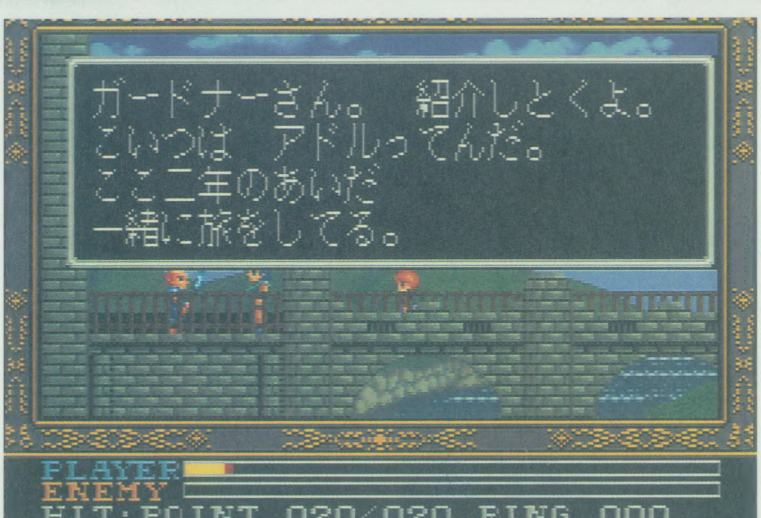
101ページから132ページまで、この「ファルコムゲーム特集！」は、まるごと本誌から引き抜くと、別冊付録に大変身！　なんとなくお得な気分になれることを保証します。

表紙の女のコは「ミス・リリア」としてデビューした杉本理恵チャンだ

ファルコムゲーム特集!

スIII対決!!

ファミコン版・スーパーファミコン版 完成記念



Ys WANDERERS FROM YS
ワンダラーズ・フロム・イース

SFC版

トンキンハウス

106P

トップを飾るのは、スーパーファミコン版『イースIII』。グラフィックの美しさはピカ一で、パソコン版に近いものに仕上がっている。オープニングデモや、ゲームの間に入る、ビジュアルシーンも増え、ストーリーを十分に理解させるのに一役かっている。デキがいいソフトだ。

 ※画面は開発中のものです

イース3本立!!

イースIII ファミコン vs. スーパーファミコン

メーカー座談会

118P

ビクターとトンキンの2つのメーカーが、『イースIII』について、なんやかんやと話をした座談会。制作中の面白い話や失敗談など、内容は盛りだくさん。気楽に読んでちょうだいね!!



イー

ファルコムゲームの代表作である、『イースIII』が、ファミコン、スーパーファミコンの2機種で発表された。それを記念して、2つの『イースIII』を見てみようというワケ。それに、『イースIII』を発表する2つのメーカーさんの話も聞けちゃうぞ。



YS III WANDERERS FROM YS

ワンダラーズ・フロム・イース

FC版

ビクター音楽産業

112P

ファミコン版『イースI・II』を手がけた、ビクターが、『イースIII』をファミコンへ移植。『I・II』で得たノウハウで、容量の少なさをうまくカバーしているので、ファミコンとは思えないほど、完成度が高いソフトになっている。スーパーファミコンに負けてないぞ。



スーパーファミコンでもアドルが大活躍！

アクションRPGの名作とも言われる『イース』シリーズの第3弾『イースIII』がついにスーパーファミコンに移植されたぞ。原作のパソコン版に忠実で、スーパーファミコンの機能をフルに活かした作品となったのだ！

SFC版 Ys WANDERERS FROM YS

ワンダラーズ・フロム・イース

トンキンハウス

6月21日発売予定

8800円 消費税別

カセット 8M＋64K RAM

バッテリーバックアップ

アクションRPG

あのイースがスーファミに移植

PCエンジンの方ではひと足先に発売され、話題をよんでいるパソコンゲームから移植のアクションRPG『イースIII』。なんと、このソフトがスーパーファミコンでも楽しめることになったんだ。

タイトルからもおわかりのとおり『イース』シリーズは、これで3作目。I、IIは続きものの物語で、ゲーム形式もほとんど同じなんだけど、このIIIは前2作とはちょっと違うゲームなんだよね。

オープニングデモ

ファミコン版からスーパーファミコン版へと替わって一番期待されるところと言えば、やっぱりオープニングだろうね。ファミコン版ではできなかったアニメーションシーンをたくさん入れてのストーリー解説で、思わずイースの世界に入り込んじゃうのだ。



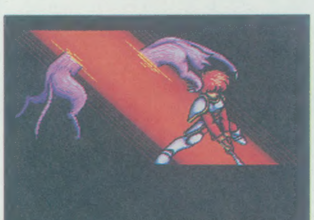
アドルとドギが街を歩いているワン・シーン。まるで映画を見ている感じがするよ



占い師にドギのことを占ってもらったら、不吉な結果が……

アドルはドギの故郷フェルガナ地方へ行ってみようと決心する





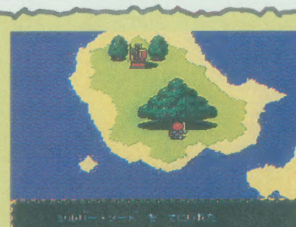
フェルガナ地方へ行く途中、ヤマネコがアドル達を襲ってくる

IIIまでの道のり

冒険好きなアドルは、IとIIの冒険を終え、Iで知り合ったドギと一緒に旅をするが、今回、ドギの故郷で異変が起き、そこでの冒険が始まることになるのだ。

〔イースI〕

ダームの塔に潜むダルクをやっつけるため、戦いへの冒険へとチャレンジするアドル。パソコンソフトを移植したアクションRPG。



ファミコン版のゲーム画面だ

〔イースII〕

Iの続きになっていて、ダルクを破ったアドルが天空の島へ連れていかれる。IIもシステム的にはIと同じだが魔法が使える。



IとIIの画面はほとんど同じ

 ※画面は開発中のものです

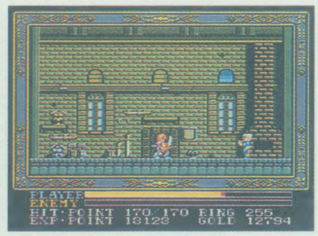
キレイだぞ！



スーファミということで多重スクロールもあり、画面がキレイだ



これが『イースIII』タイトル画面だ。始まり方がなかなかカッコイイ



家とか店の中なんかも全て真横からみた画面なのだ

横スクロールのゲーム画面

『イースIII』が前作までと比べて変わったところと言えば、まず最初にあげられるのがメイン画面の構図。前作までは上から見下ろした平面スクロールの画面だったのが、今回は横から見る横スクロールの画面になったのだ。これによって、主人公アドルの操作法も全く変わり、ジャンプをしたりしゃがんだりとよりアクションゲームに近くなったんじゃないかな？ だけど、ステータスなどは前作までの形式と変わらずRPGの面白さも健在なのだ。スーパーファミコンの能力をフルに使った画面もみものだ。

会話シーン

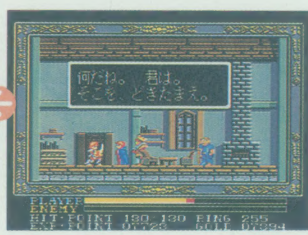
このゲームは会話のシーンがけっこう多いんだ。ストーリーの展開にワクワクしながら見ちゃうんだよね。



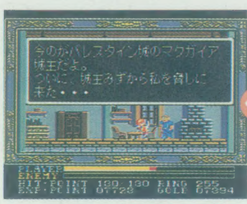
マクガイア城主とガーランドがエドガーの家にやって来た。何の用なんだろう



マクガイアはエドガーを脅しにかかったのだ。ほんとになんてヤツだ！



マクガイア城主が出て行こうとした時にアドルが入って来て鉢合わせ



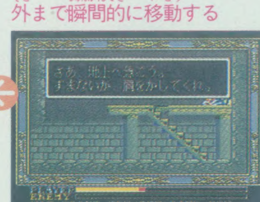
エドガーの話を聞き、街のためにも戦わなくては、と決心するアドル

モザイクも使用

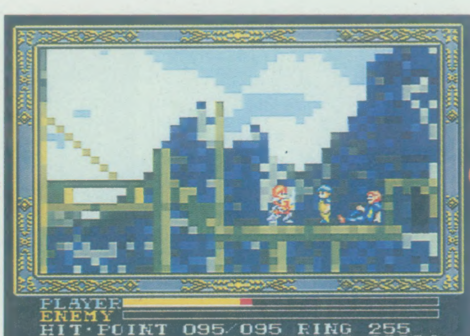
スーパーファミコンならではというのがこのモザイクによる画面。アドルが移動をする時に使われるぞ。



ステージの終わりには必ずと言っていいくらいチェスターが登場



ここで、一応ステージ・クリアとなるわけだ。そうすると、外まで瞬間的に移動する



これがモザイク処理だ。モザイクが細かくなって次の画面が現れてくる

戦闘シーン

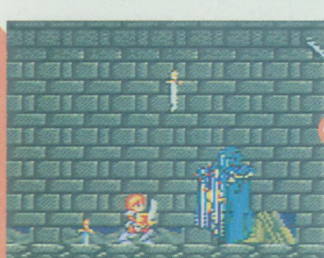
横スクロールの画面になって、だいぶ変わってしまった敵との戦闘シーン。いろんな攻撃法が使えることによって、より白熱したファイトが楽しめるぞ。



これは中ボスっていうのかな？ 強いぞ



な、なんと分身の術まで使う



やっつけたぞ!!

エキサイティングなバトル

アクションRPGというジャンルのゲームに分類される『イース』。前作までは、ただ自分のキャラを敵にぶつけることによって敵にダメージを与えるという簡単な戦闘だったんだけれど、この『イースIII』では剣を敵に向かって振らないとダメージを与えることができない。よりアクションゲームに近づいたっていうことだ。また、各ステージにいるボスキャラとの対戦では敵が光線を出したり、分身の術を使ったりといろんな攻撃をしてくるが、スーファミならではのきれいな画面で楽しめるぞ。

攻撃法

では、そのアドルの攻撃にはいったいどんな攻撃方法があるんだろうか？ 操作の基本としては剣を振り回すだけなのだが、ジャンプしながらとか、這いながらなどいろんなパターンがあるのだ。その攻撃パターンをいくつか見ることにしよう。



✪最初のうちは剣を振るタイミングが難しいかもしれない

歩行斬り



✪前に歩きながら敵を倒す。相手がザコの時に使うといい

ジャンプ斬り



✪飛んでいる敵などを倒す時などに有効

下突き



✪ジャンプ後の着地地点に敵がいるときなどに使うと良い

敵キャラたち

今回の冒険も、アドルの行く手にいろいろな敵が待ち受けている。最初のうちは弱い敵を倒しレベルを上げていくんだ。ボスキャラもいるぞ。



✪オニが出て来た。けっこう強いから気をつけなくっちゃね



✪火山の地下洞窟には火の鳥なんてのもいるんだ。倒せるかな？



✪こいつはどんな攻撃をしてくるのかななんて思ってたら……



強いかも!?

イースIII 登場人物



●アドル
ゲームの主人公。冒険好きで、勇敢な青年。前作ではイースの国に平和をもたらした。



●ドギ
『イースI』で知り合ったアドルの親友。アドルと一緒に旅をして各地をまわっていた。



●エレナ
レドモントに住むドギの昔からの知り合い。この事件とはどういう関係があるのだろう？



●チェスター
エレナの兄。時々アドルの前に現れてジャマばかりしていく謎の男。



●エドガー
レドモントの街の責任者であるがために、いろんな事件にまきこまれる。



●ガーランド
チェスターに指示をあたえて威張っているちょっとイヤなやつ。



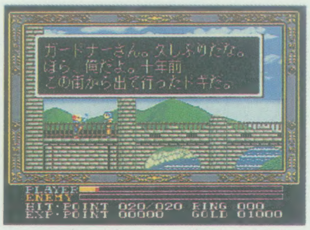
●マグガイア
バレスタイン城の城主。「ガルバラン」を復活させようとする悪いヤツ。

ドギの故郷が冒険の舞台

前作で、イースの国を救った冒険者アドル。今回のアドルの冒険の舞台となるのは、親友ドギの生まれ故郷、フェルガナ地方なのだ。この地方に異変が起きたと話を聞いてドギと一緒にドギの街、レドモントへとかけつけたアドルは新たなる戦いへと挑戦することになる。いろんなナゾを解きつつ敵に立ち向かっていくのだ。

出会い

このゲームにも前作と同様、たくさんの出会いがあるんだ。エレナのような可愛い女の子もいれば、すごく悪賢そうなヤツもいる。その出会いの中でたくさんの真実を知ることになる。



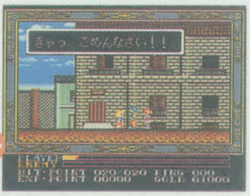
ドギが10年ぶりに自分の故郷へ帰ってきてガードナーと挨拶をかわす



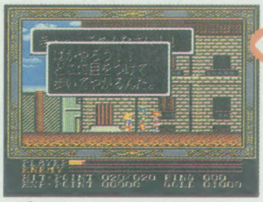
ドギが一緒に旅をしている仲間・アドルをガードナーに紹介する



どんな出会いも大切にしなくっちゃね。おばあさん、ヨロシク



いきなり女の子が飛び出して来てドギとぶつかってくる。いったいこの娘は？



ドギがぶつかった相手とは、ドギの昔からの知り合いエレナだったのだ

謎だらけ

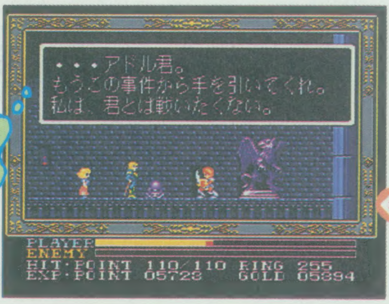
ストーリー上で度々出て来てアドルのジャマをするエレナの兄、チェスター。はたしてこの男はいったい何を考えてるのだろうか？ 彼の行動には何か深いワケがありそう。



アドルとチェスターの対面。お互いに相手を不審に思う



エレナが兄・チェスターのことを話す。エレナにも彼が何をやっているのかわからない



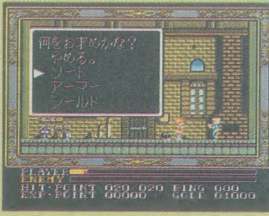
なにか深いワケがありそう…

冒険に必要なアイテム

冒険中、アドルはいろんなアイテムを手にいれることになるんだけど、どれも重要なアイテムばかり。戦闘用のアイテムにはソード、アーマー、シールド、リングの4種類があるのだ。

武器屋

最初にこの店に来て武器を買っとかないと、モンスターと戦うことすらできないぞ。



敵を倒して集めたお金でいろんな武器を買おうぜ！

雑貨屋

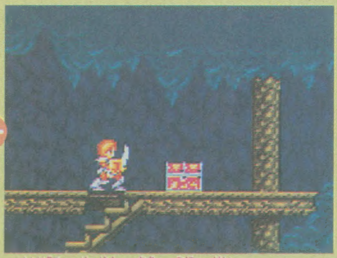
HPが回復する薬草を売っていたり、リングの効力の回復までしてくれる便利なお店。



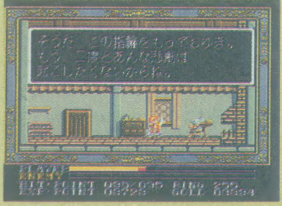
薬草はヒットポイントの回復のために絶対必要なアイテムだ

アイテムは大事に





宝箱を発見。中に何が入ってる？



敵を倒した時にアイテムが手にはいる場合もある



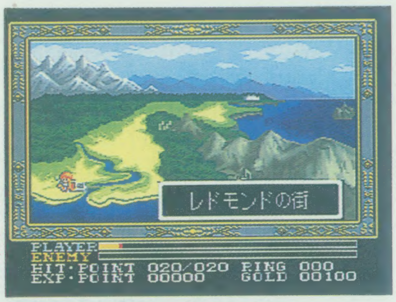
孫のネックレスをばあさんに持って行くと、リングをくれた。ヤッタネ!!

各ステージをちらっと解説

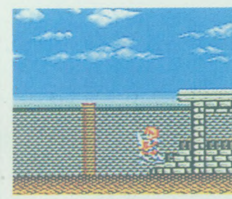
今回、アドルの冒険の舞台となるフェルガナ地方。全部でそのステージは5つあるんだけど、そのステージ3までのゲーム画面をちょっとだけお見せしよう。これを見てると今すぐにでもやりたくなって体がうずうずしちゃうでしょ? 敵もいろんなヤツがいてなかなか大変だぞ。

レドモントの街

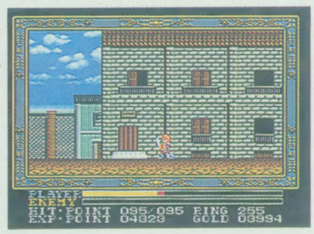
ドギに連れられて最初にやってくる所がこのレドモントの街。アドルの武器や防具、薬などを購入するのは、全部この街で行うのだ。また、いろんな情報もこの街で聞くことになる。ステージをクリアするごとにこの街に戻って来ると、次のステージへのステップへと導いていてくれるイベントが待っているのだ。



これがフェルガナ地方の全貌。レドモントの街は左下



街の出入口。ここからティグレー採石場やイルバーンズの遺跡などへ行くのだ



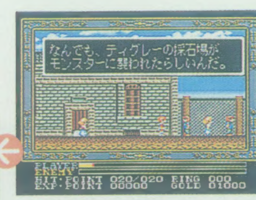
レドモントの街の中。街並みがなかなかきれいじゃん



街の人たちからも情報を仕入れるのだ。こまめさが大切

冒険に出発

街を歩いていると、採石場から戻ってきた男が…。アドルは採石場から逃げ遅れたエドガーを探して、冒険に出発するのだ。



街を歩いていると、なにやら騒ぎにぶつかってしまったのだ。何があったんだ?



話によると、採石場にモンスターが現れたとか。逃げ遅れた人がまだ採石場の中に



エドガーさんを助けて来て下さいなんて言われたら断るわけにいかないよね



最初のステージ、採石場へと向かうアドル。どんな敵が待ち受けていることやら

ティグレー採石場

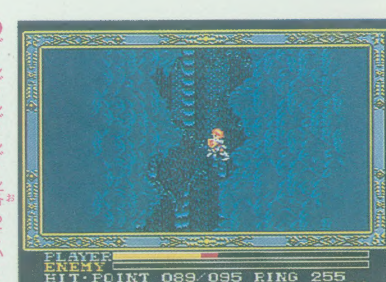
最初のステージ、採石場の中はモンスターでいっぱいなのだ。入口の方のモンスターはそんなに強くないが、奥にいるオニのようなモンスターがけっこう強かったりする。

エドガー探して

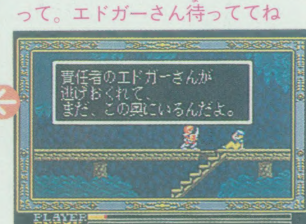
採石場のどこかにエドガーさんがいるんだけど、これがまたなかなかみつからないのだ。チェスターやボスキャラなんかがジャマしてくるし、ちょっと大変。



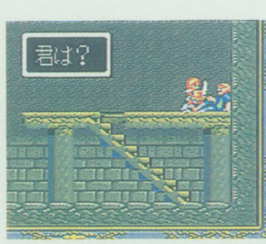
マップはそんなに難しくなくって、けっこう単純な作りなのだ



どんどんどんどん落ちていく~



この奥にエドガーさんがいるんだって。エドガーさん待っててね



やっとエドガーさんを発見し救出することができたのだ

ボスキャラ



こいつを倒すには、ジャンプをしながら剣を振りつけないとダメなのだ。相手のスキを見て攻撃をしかけるんだ

Ys WANDERERS FROM Ys

イルバーンズの遺跡

ステージ2では、エレナに頼まれ彼女の兄、チェスターを探しに行く。いったいそこで彼は何をやっているのか？ しかし、その場所でアドルはチェスターに捕まってしまい、溶岩のあふれる地下の洞窟へと落とされてしまうのだ。アドルの運命は…？

火山地帯

イルバーンズの遺跡は火山地帯の中にある。遺跡の中に行く途中、周りには噴火する火山なんかが見えるのだ。溶岩のあふれる地下の洞窟にはボスキャラを含め、数々のモンスターがいるので気をつけていかなければならない。



○向こうの方で火山が爆発しているのが見える。ここら辺はこんな火山でいっぱいなのだ



○下から何やら人の声がするのでアドルは耳を下につけて聞いた



○見るとチェスターとピエールが何やら話をしているみたい

しまった！ 見つかった!!





○「さらばだ！」って、そりゃないでしょ



○「たすけてくれー」と言ってももう遅い。はたしてアドルは地下の洞窟から脱出できるのだろうか？



○エレナと一緒に見つけた銅像のレバーを動かすと隠し扉が開いた。この奥には何か……



○アドルが地下の洞窟から出てくると、思いがけないことにそこにはエレナがいたのだ

ボスキャラ



エレナ現る

洞窟から出てくると、突如現れるエレナ。おかげでいろいろと助かったりするのだ。

エルダーム山脈

ドギを追いかけて行ったアドルはステージ3のエルダーム山脈へ。ここでは、チェスターから真実の話を聞くこともできるのだ。ストーリーの展開上、重要なステージってわけ。前のステージの火山地帯とはうってかわって今度はすごく寒い所。

山小屋で!!

山の奥まで行くと山小屋が一軒あり、そこにはドギが待っていた。そこである人物を紹介されるのだ。



○こんな山奥に小屋があったとは。ドキもここに



○この小屋の中でHPを全て回復してくれるぞ。ラッキー！



○こいつを倒すとふさがっていた道が通れるようになる



○長い洞窟を進んで行く途中キモチ悪いモンスターがジャマをするんだ

ボスキャラ





○ボスキャラを倒すとそこにチェスターが。さて、この後どうする？

アドルの冒険はまだ続く…



FC版 Ys III
WANDERERS FROM YS
ワンダラーズ・フロム・イース

ビクター音楽産業
8月発売予定
7500円 消費税別

3M+64K RAM
カセット
バッテリーバックアップ
アクションRPG





○今回もいろいろと情報を集めつつ敵を倒して謎を解いて行くのだ

新しい戦いに挑戦する冒険者アドル

お待ちかねの超人気ソフト、「イースⅢ」がファミコン版として発売になるのだ。前作「イースⅡ」ではイースの国に平和をもたらし、英雄として名声を得たアドル。はたして今回はどういった内容の冒険になるのだろうか？ というわけで、このゲームのポイントになるイベントなどを中心にピックアップしつつ紹介してしまおうじゃないか。

横スクロールのアクションRPG

このゲームは、前作までとは違う横スクロールのゲーム。分野で言えば前作までと同じアクションRPGなんだけど、よりアクションの要素が強く、なかなか難しくなったぞ。



○いろんな敵が待ち受けているぞ 自分のレベルをあげて戦うのだ

イースⅠ・Ⅱはご存知？

イースⅠ・Ⅱをプレイしたことがないというキミのために、ちょっとだけその説明をしておこう。ⅠとⅡのゲームは、主人公アドルが数々の敵を倒し、国の平和を取り戻すというアクションRPG。基本的な画面はトップビュー形式の平面スクロールなのだ。ⅠとⅡは同じ地方での話だが、Ⅲはまた全然違うんだ。

○[illegible]空の上[illegible]

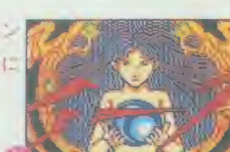




○[illegible]目指し[illegible]



○そして、これが「イースⅢ」のオープニング画面なのだ。カッコイイ！



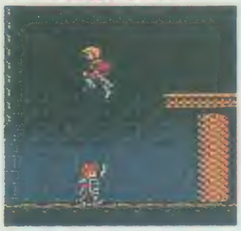
○「イースⅠ」のオープニング画面。ファンのみんなにはおなじみだよね



○「イースⅡ」に登場する"リリア"。重要な役割をつとめる美少女だ

ストーリーをじっくりと楽しもう!

この『イースIII』の注目すべき点は、なんといってもそのストーリー展開の面白さではないだろうか。好評だった前作のストーリー展開をさらに面白くしたって感じなのだ。今回のアドルの冒険では、彼の行く先々にエレナの兄チェスターが登場する。ステージをクリアするごとにそのチェスターと悪の一味の関係が明らかになっていくのだ。ひとつのドラマを見ているような感じがするぞ。



○いろんなところにチェスターが出現するのだ



○このステージではどういった展開が起こるのかな?

悪を仕切る親玉マクガイア城主

パレスタイン城に住む、マクガイア城主は、最強の悪魔ガルバランを復活させるために4つの彫像を集めようとする。その1つを持っていると疑われたエドガーさんは…。



○エドガーに脅しをかけるマクガイア。やなやつって感じ





○マクガイア城主がエドガーの家にやってきて何やら話している

○マクガイアが出ていくと同時に現れたアドル。この後エドガーの頼みを受けることに

兄チェスターのあやしげな行動

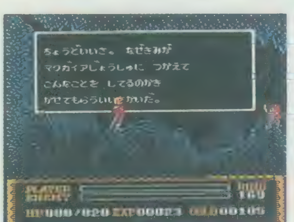
この『イースIII』の中ではチェスターが全てのカギを握ると言っても過言ではないだろう。いろんな所に出没するぞ。最終ステージでの展開もけっこう見どころだ。

ボクのことはほっといて!





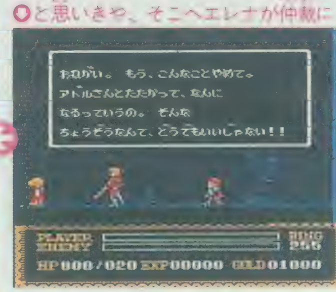
○チェスターって、本当はいいやつだったんじゃないのかな。それにしても、ちょっとかっこよすぎない?



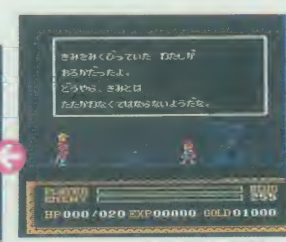
○エルターム山脈の洞窟でチェスターは真実を語ってくれるのだ



○チェスターは妹に説得されその場を去っていってしまう



○と思いきや、そこへエレナが仲裁に



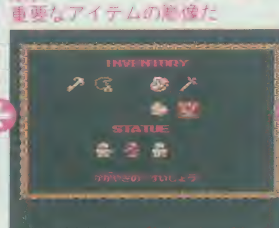
○ついにチェスターと戦う時がきてしまったのか、と覚悟する

システム画面

今回は、魔法のコマンドがない分、すこしはシステムコマンドがすっきりしたんじゃないかな? 武器なんかの装備は前作までと結構似た感じだよね。



○ステータスの画面。レベル、ヒットポイント、お金などがわかる



○アイテムをチェック。一番下は重要なアイテムの彫像だ



○武器の装備状況を確認。右に行くほど強い武器なのだ

フェルガナ地方にて新たな物語が始まる

今回のゲームの舞台は、ドギの故郷フェルガナ地方。一緒に各地を旅していたアドルとドギは、フェルガナ地方に異変が起きていることを知る。その原因究明のため、早速2人はドギの故郷へと向かうのだ。「ガルバラン」の復活を食い止めるべく、新しい冒険に挑むアドル。行く手には数々の敵が待ち受ける。


○悪いウワサを聞いて故郷のフェルガナ地方へ帰って来たドギ

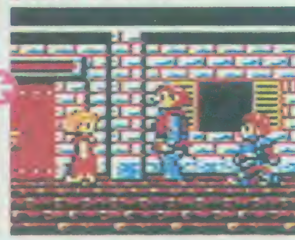

○ドギに呼ばれてアドルが登場。まるで紙芝居をみているよう

ナゾの美少女エレナ登場

アドルとドギが町の中で偶然出会う少女、エレナ。彼女にはチェスターという兄がいるのだが、この兄が1年近く姿を見せていないという。果たしてその真相は…。



○いきなり女の子が出てきてドギとぶつかるのだ


○「どこを見て歩いていやがる！」と怒鳴るドギ。おーこわ


○実はこの娘、ドギの知り合い

イースIII登場人物紹介

今回もいろんなキャラクタが登場する『イースIII』。中でも重要と思われる人物をピックアップしたよ。

アドル


○主人公・アドル。冒険が大好きな野心家なのだ

各地を旅して歩く冒険者。イースI、IIでは、数々の敵を倒しイースの平和を取り戻し、英雄となる。今回は、親友ドギと一緒に旅をしていたことから、この新たなる冒険に挑戦することになり、街の平和を願って敵と戦う。

ドギ



イースの国でアドルと知り合い、一緒に各地を旅する。今回の舞台、フェルガナ地方は彼の生まれ故郷。10年ぶりに故郷に帰ってきたのだ。


○ドギが最初にレドモントの街を案内してくれるのだ

エドガー



ティグレー採石場で働いていた鉱夫。今回の事件で地下にとじ込められ、アドルに助けられる。だが、その後もマクガイアに脅される運命に。

エレナ



ドギとは昔からの知り合い。兄チェスターの計画をやめさせようと必死に努力をし、アドルにもいろいろとお願いをしてくるのだ。


○こんなかわいい娘に挨拶なんかされちゃってうれぴー

ガーランド



マクガイア城主の部下でチェスターの上に立つ愚者。イルバーンズの遺跡やレドモントの街などにも登場する。なんかイヤなヤツだね。

チェスター



エレナの兄。数ヵ月前から姿をくらましマクガイア城主の部下として働く。アドルの行く先々に現れ、邪魔をする。本当の彼の目的とは……。


○はたしてアドルはチェスターと戦うことになるのだろうか？

マクガイア



ガルバランの復活のために彫像を集めようとするバレスタイン城の城主。昔からの悪党で、自分のためならどんなことでもやりそうなヤツ。

敵キャラとの戦闘シーンも迫力満点

今回のゲームからサイドビュー形式の横スクロール画面になったわけだが、戦闘シーンの方も横スクロールの画面のまま進行するのだ。また、前作までとは違って、半分キャラクタをずらしての攻撃法などはできなくなり、より本格的なアクションに近くなっているので要注意。特にボスキャラなんかで苦労するので頑張ろう。戦いに勝つともちろんHPが上がったりお金がもらえたりするぞ。

○ステージ5のバレスタイン城　ここまでくると大変



敵キャラもなかなか強い

冒険の中で、アドルの行く手をことごとくジャマしてくる敵キャラたち。簡単にやっつけることのできるザコキャラもいるが、なかなか手強い敵が多いのだ。ザコキャラを倒してレベルアップし、強い敵に挑戦していこう。これってRPGの基本中の基本ってヤツだよね。

○採石場の中に出現するヤツだ。最初はちょっと強く感じる





○こいつはムシケラみたいだけど、けっこう強い



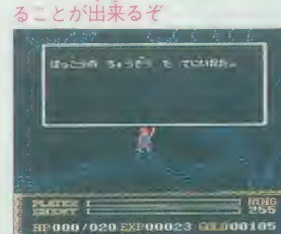
○だけど飛んでしまえばこのとおり戦わないですむ

怪物たちの守る彫像を奪うのだ

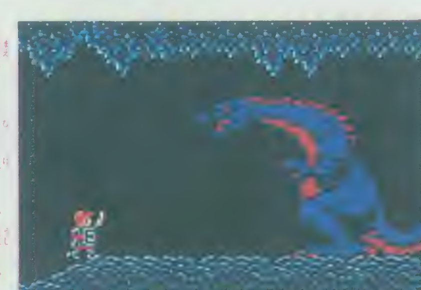
この冒険では、4匹の魔物がそれぞれ守る4つの彫像がストーリーのカギを握る。アドルはこの彫像を1つずつ集めていくのだが、これを守っている魔物（ボスキャラ）がなかなか手強いのだ。敵との間合いをうまくとってタイミングよく攻撃をしかけなければならない。



○こいつを倒すと彫像を手にいれることが出来るぞ



○カベにはりついている変なヤツ。倒すのがちょっと大変なのだ



○前からは火を吐くし、後ろから攻撃しようとすると尾でやられる

冒険に必要なアイテム紹介

今回は、前作までのような魔法という武器がないので、敵との戦いは接近戦オンリーなのだ。というわけで、その戦いに必要な4つのアイテムを紹介しよう。

ソード



これを持っていないと敵と戦うことすら出来ないという必要アイテムだ。最初は武器屋で購入するんだ。

アーマー



体全体に着る防御のアイテム。これもソードと同じく最初は武器屋で手に入れるのだ。一番安いのから買おう。

シールド



アーマーと同じく防御のアイテム。アーマーよりは少し劣るけど、やっぱり自分を守るためには必要だよね。

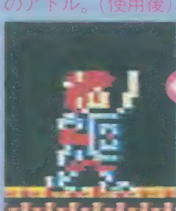
リング



リングをつけるとある1つの能力を高めることができる。だけど、時間が経つと効果が切れてしまうのが難点



○武器を装備する前のアドル。（使用前）



○武器を装備した後のアドル。（使用後）

武器屋



武器屋では、ソード、アーマー、シールドを売っている。最初の所持金で1種類、一番安いヤツ、を買うことができる。

雑貨屋



雑貨屋には、HPを回復できる薬草や、鏡、首飾りなどが売っている。またリングの回復もここでおこなえるのだ。

イルダーム山脈までのステージ画面を紹介

さて、お待ちかね。ここで『イースIII』の中でアドルが冒険する舞台、各ステージのゲーム画面をお見せしよう。冒険のステージは全部で6つあり、今回はその内の4ステージ。ほんとはここだけでは紹介しきれないほどのいろんな敵やイベントなんかがあるんだけど、その一部を公開しちゃおう！



フェルガナ地方の全景がわかる地図。一瞬にして移動ができるよ

中にはこーんな場所もあるのだ。やる前からワクワクするでしょ？



レドモントの街

冒険は、このレドモントの街から始まる。アドルは各ステージのイベントを終えるごとにこの街に戻ってきて新たな展開を得るのだ。また、いろんなアイテムを買ったり、もらったりするのもこの街で行うことができる。



アドルとドギの泊まる宿。なかなかりっぱな所だよね

ドギが部屋の中にいた!? 何をやっているのかな？



レドモントの街。オシャレな街並みだよね

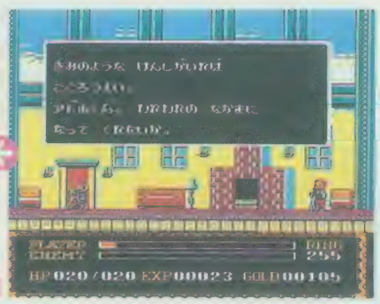




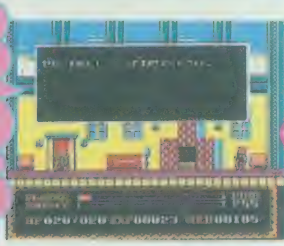
レドモントの街から出る時は、この橋を渡っていくのだ

街を歩いている人からもいろんなことを聞いて情報を集める





わかりました引き受けましょう



エドガーさんがアドルにお願いをするの図

ティグレー採石場

鉱夫に助けを求められ、エドガーを探しに行くことになる最初の戦いの舞台。入口のところにいるアリのような敵は簡単にやっつけられるが、奥にはオニみたいな敵がいてちょっとやっかいなのだ。



採石場へ行く途中のつり橋。ここにはまだ敵は出てこない

そして、アドルは採石場の入口までやってきた。ここからが大変





採石場に入ると、中にはいろんな敵が待ち受けているよ



中で謎の男に遭遇。後でこの男がチェスターということがわかる

チェスターに足蹴りされる。それは、いくらなんでもひどすぎません？ かわいそう





アドルが声をかけると、その人が倉庫のカギをくれたぞ

いろんな技を使う手ごわいヤツだ





イルバーンズの遺跡

ここのステージは、展開がなかなか凝っている。遺跡に入ったアドルはチェスターに見つかってしまい、奥深い溶岩の穴に落とされてしまうのだが、自力ではいあがる。と、そこにはなぜかエレナがいるのだ。ちょっとした見どころ。



○火山が噴火している。ちょっと危険な所にきてしまったみたい



○遺跡の中にもやはり強そうな敵が。逃げ出したくなっちゃうね



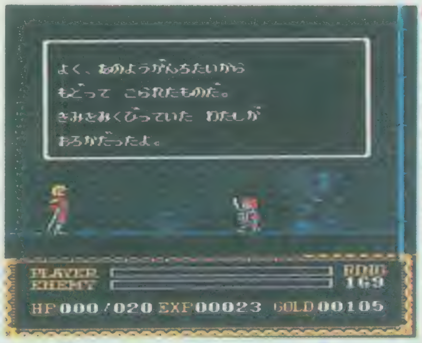
○下のほうから人の声が聞こえてきた。耳をつけて聞くアドル



○見つかってしまった。ドジなヤツ



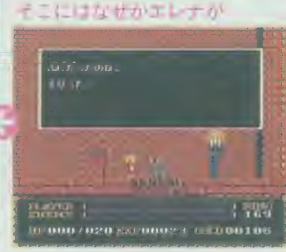
○結局チェスターに捕まってしまうのだ。見逃してくれよ～!



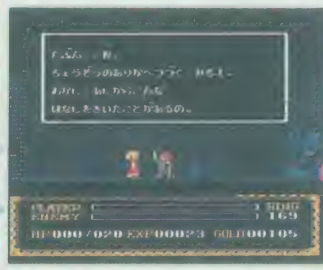
○ここでもチェスターが出てくる



○地下深くに落っことされたアドル



○なんとか地下から脱出すると、そこにはなぜかエレナが



○エレナに言われたとおりにすると…



エルダーム山脈

アドルはエドガーからある手紙を預かり、この山脈へと出向く。やっとの思いで3つ目の彫像を手に入れるのだが、そこにはまたもやチェスターが現れるのだ。ここのステージでチェスターの考えていることがわかるぞ。



○なんてことはない山脈だなーなんて思ったら大間違いなのだ



○油断していると地面からいきなり敵が出て来た。ビックリ!

いきなり敵が出て来たのだ



○山の中の洞窟には不気味な怪物がいるぞ。気をつけなくちゃ



○洞窟を抜け、山の奥まで進んで行くと、そこにはドギがいた



○やさしい妖精のようにも見えるが、実は敵だったりするのだ



○穴をふさいでいた岩が砕け、新たな洞窟が見える。この奥には…



そして、アドルは最終ステージへ

ファミコン スーパーファミコン VS. イースIII WANDERERS FROM YS

メーカー座談会

『イースIII』で遊ぶ人は『イースIII』が好きな人。『イースIII』を作った人も『イースIII』が好きな人。そこで今回は開発メーカーから『イースIII』が大好きな皆さんに集合してもらった！

各マシンの特性を生かしたオープニングストーリー

——今日はファミコンとスーパーファミコンの『イースIII』を、それぞれ移植されました両メーカーの方たちに集まっていただきました。では、さっそくスーパーファミコン版から見ていきましょうか。

志水　はい。まず電源を入れるとオープニングストーリーからはじまります。

——ほぉー、これはまた豪華なオープニングですね。

志水　ええ、パソコン版にはこれほどのオープニングはなかったんですけどね。うちの場合スーパーファミコンへの移植なので、ユーザーもそれなりのものを期待していると思うんですよ。

——たしかにスーパーファミコンならではの機能を使った演出には期待しますよね。

志水　そんなユーザーの期待に応える意味でも、これだけのボリュームをもったオープニングは必要だったんです。

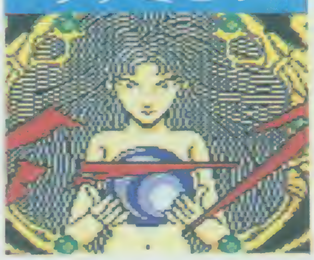
中村　いやぁ、さすがにスーパーファミコンはすごいですね。これを見たあとではうちのファミコン版がかわいそうになってきちゃうな(笑い)。

——でもスーパーファミコンと比べたらあまりにマシンの性能に差がありますからね。で、こちらがファミコン版のオープニング画面ですね。

小森　はい。それでもファミコンの限界にはかぎりなく近づけたつもりなんですよ。パソコン版にはなかった要素も盛り込んでありますしね。

志水　たしかにこれはファミコンと思えないほどですね。色もキレイだし、動きもスムーズで。もしうちがファミコン版の移植を担当していたとしても、ここまで見事にやれたかどうか(笑い)。

ファミコン



●ファミコンの限界に挑戦したオープニング。色の使い方がキレイ

スーパーファミコン



●これはすでにパソコン版を越えた！　感動のオープニングに涙…

座談会出席者

ビクター音楽産業　みなみ こうき **南 幸樹さん**



●広報関係はこの人にお世話になってます

ビクター音楽産業　なかむらかずお **中村一夫さん**



●『イースIII』をプレイしてくれた人

ビクター音楽産業　こもりはるのぶ **小森治信さん**



●主にゲームを扱ってる部署のエライ人

トンキンハウス　しみずやすはる **志水泰晴さん**



●たったひとりで座談会に殴り込み

ストーリーやイベントなどは極限までオリジナル通りに



サクサクとゲームを進める中村さん ビクター音産のゲーム名人なのかな？

—さて、オープニングが終わると、いよいよアドルの冒険がスタートするわけですが、ゲーム内容に関しては移植の忠実度という点で、どうなのでしょうか？

志水 うちはやはりスーパーファミコン版ということなので、完全忠実移植がウリです。

—こうして見ていても、オリジナルと変わらないですもんねえ。

志水 グラフィックに関してはほとんど問題なく移植できましたので、あとはキャラクタの動きと操作性の良さを再現するのに、いちばん根性と時間をかけました。

—『イースIII』はロールプレイングゲームであるのと同時に、アクションゲームでもあるわけですから、やはり操作性が大事ですよね。

志水 操作性の悪いアクションほどイヤなものはないですから。その点ではこの作品には自信がありますよ。



これが元祖『イースIII』。キーボードでの操作はツラかった！

—それは、楽しみですね。では、ファミコン版のほうはどうでしょうか。やはりファミコンだとグラフィックだけでなく、操作性なんかにもかなりの制約があったと思うんですが…。

中村 うちも基本的には忠実に移植しています。ただ、さきほども言いましたが、どうしてもファミコンでできることの限界がありますからね。マップなどの部分で少しばかり変更したところもあります。敵の出現率なんかの調整はこれからなんですが、これもまたファミコンのハードや容量との戦いになるでしょうね。

小森 操作性はかなり良くなってるんだよね。

中村 はい。もともとオリジナルのパソコン版が若干操作に難しい部分のあるゲームだったんですよ。でも、ファミコンというゲーム機はマニアから普通の人までユーザー層が広いですから、どんな人でも気軽に『イースIII』の世界へ入れるよう、多少やさしめにアレンジはしてあります。

—あ、そういえばメモリ容量っていうのは、それぞれいくらなんですか？

志水 スーパーファミコンは御存知のように使える色数も多く、キレイな絵が描けるマシンですが、その分グラフィック用のデータもぼうだいになるので、今回は8メガ使いました。

—まあ、これだけのキレイな画面を見ればそれもうなずけますね。ビクターさんのほうはどうでしょう。

南 うちはたしか3メガを使っているはずです。

志水 えっ！ ファミコンでこれだけ描き込んでるのに3メガで済んだんですか？

中村 ええ、まあ(笑い)。

—ところで、すでにPCエンジン版でも『イースIII』が発売されてますが、このゲームを移植するにはどの家庭用ゲーム機が最適なんですか？

志水 うーん、どうなんでしょうねえ。うちとしてはスーパーファミコンと言いたいところですが…。

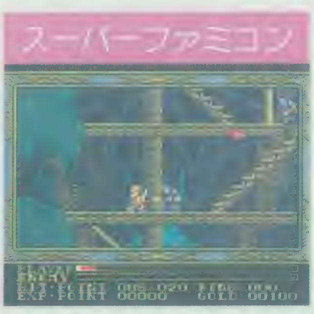
小森 うちとしてはファミコンですかね(笑い)。

中村 まあ、たとえばCD-ROMなら、キャラクタが喋るとか、メガドライブなら凝った演出ができるとか、それぞれのハードによって特徴のあるものが作れると思うんですよ。だからオリジナルに忠実にという意味ならばまた答えも変わってくると思いますが、実際には「どのマシンが最適だ」とは決められないでしょうね。

志水 そうですね。ゲーム機の数だけ『イースIII』があるってのは面白いでしょうね。



二重スクロールはしないけど、ちゃんと雰囲気は出していますよ



絵の美しさではやっぱりスーパーファミコンにはかないませんね

素晴らしいのはどの『イースIII』？

『イースIII』は、これでPCエンジン、ファミコン、スーパーファミコンと出揃った。どのバージョンも各マシンの特性をうまく引き出した作品に仕上がっているので、どれがいちばんいいデキかを決めるのは難しいね。遊びやすさを求めるならファミコン、サウンドならPCエンジン、本格派にはスーパーファミコンといったところだろうか。





デバッグ用の無敵モードで解説してくれる志水さん。あらズルイ！

ビデオ映画とフィルム映画…それぞれの気分で楽しんで

—スーパーファミコンの場合、回転や拡大・縮小という機能が注目されていますけど、やっぱりこの『イースIII』でもそのへんは発揮されているんですか？

志水　それは今回の企画がスタートしたときに、うちでもかなり議論したんですけどね。はじめは「せっかくの機能だから、いろんなところに使おう」とか言ってたんです。でも、機能があるからといってやたらとそれに対応しすぎると、パソコン版の『イースIII』ですでに完成されていたシステムを壊してしまうと思うんですよ。

—パソコン版のファンだった人の気持ちも複雑でしょうしね。「スーパーファミコンになって、さらに素晴らしく変身した！」って思う人と、「これはぼくの愛した『イースIII』じゃない！」って思う人と。

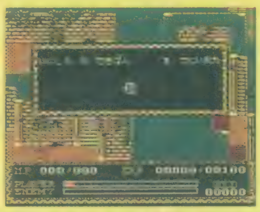
志水　そうそう(笑い)。だからまあ、結果としてはいま見ていただいてるように、場面ごとの切り替えにモザイク機能を使う程度にとどめておきました。

日本ファルコム
ビクター音楽産業　トンキンハウス

この座談会に出席してくれたふたつのメーカーは、実は日本ファルコムの作品を移植するのが今回はじめてじゃあないんだ。どちらも過去にファルコム作品をファミコンへ移植していたんだよね。

東京書籍（トンキンハウスの正式社名）が『ロマンシア』と『太陽の神殿』を、ビクター音産が『イース』と『イースII』をそれぞれ移植していた。どれもパソコンからの移植とは思えないほどていねいに移植されていて、発売当時の評判もなかなかのものだった。もし『イースIII』で日本ファルコムに興味をもったならば、一度はこれらの作品も見てみるといいだろう。


○古代遺跡を探検する『太陽の神殿』（'88年8月3日発売）


○ボクもキミも感動した『イースII』（'90年5月25日発売）



○場面と場面の切り替えには例のモザイク機能を使った演出を採用

—なるほど…あっ、この背景に滝が流れてるシーンなんかリアルに描かれてますね。

志水　これは最初にあがってきたバージョンだと、もう少し雑だったんですよ。それで何度か描き直して、どうにかここまで表現できたんです。

南　洞窟内の広がりがよく表現されてますよね。

志水　いやあ、ありがとうございます。

—そういえば『イース』シリーズって、必ず画面に額ブチがついているでしょ。ファミコン版にそれがないのはなにか意味があるんですか？



○額ブチが取り去られたかわりにゲーム中の視野が広がった気分！


○出席者の全員が『イースIII』はドウシテこんなに面白いんだ！と感動しているところ

中村　いや、これは単にマシンの性能上の問題です。だけど、額ブチがなくなったおかげで画面内が広く使えますからね。でも、画面下のステータス表示欄には額ブチがついていますよ(笑い)。

小森　だから、パッと画面を見たかぎりではオリジナルとだいぶん違うという印象をもたれると思うんです。けれど、肝心のゲーム内容やストーリーはオリジナルからそのまま移植してあるので、このゲームで遊び終えたときに「ああ『イースIII』は面白かった」という気持ちになれるのはまちがいないですよ。

—オリジナル版が備えていたゲーム性と、全体からにじみ出る雰囲気みたいなものは、キチンと表現されているというわけですね。

中村　たとえて言えば、スーパーファミコン版が最新のビデオで撮影されたキレイな画質の映像、ファミコン版はちょっと古ぼけたフィルム映画のおもむき。どちらを選ぶかは人それぞれの好みで…という具合に考えていただけるとありがたいです。

マシンの違いはあるけどどちらもやっぱり『イースIII』！

――『イースIII』を移植するという企画そのものは、いつ頃スタートしたんですか?

中村　うちは約1年半ほど前ですかね。本当はもっと早く発売したかったんですが、もとになるのが壮大なスケールのゲームですし、ファミコン用にアレンジするのでちょっと手間どってしまったんです。

志水　うちも約1年半前からですね。ただ、うちの場合はアレンジに時間がかかるよりも、スーパーファミコンという新しいハードの研究期間が必要でしたから。

――なるほど。でも、ほとんど同じ時期に同じゲームを作っていたりすると、相手の進行状況が気になったりするでしょう。お互いの会社同士で情報交換したりはしませんでしたか?

南　いやあ、直接に連絡取り合ったりすることはなかったですけどねえ。

志水　ファミマガの記事を読んで、ビクターさん側の様子を探ってました(爆笑)。

――いやあ、でもいろんなゲーム機で『イースIII』が発売されるのは、好みのものを自由に選べるようになったわけで、ファンとしては非常にうれしいことですよね。

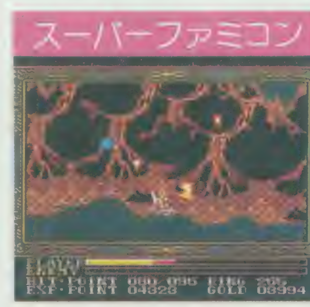
それでは、今日はお忙しいなかわざわざお集まりいただきまして、本当にありがとうございました。



●ファミコンしか持ってない人や、おこづかいが少ない人はこちらを



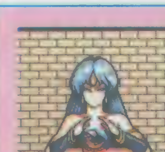
●座談会終了後、みんなで食事に行っても『イースIII』の話をやめない　まったくこの人たちは！



●スーパーファミコンを持ってる、または今度買う予定の人はこちら

メーカーからひと言！

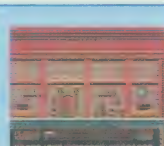
トンキンハウス



『イースIII』はジャンルでいえばアクションRPGといえます(当社ではリアル・ファイティングRPGと呼んでいますが)。けれど、アクションだけではなく、登場するキャラクタの個性や波乱万丈のストーリーが、ゲームに"ロマンチック"さも加えています。この魅力いっぱいの『イースIII』が複数機種での発売を予定されるなか、当社ではスーパーファミコン版の開発を担当したということで『スーパー・イースIII』とも呼べるものに仕上げなければならないプレッシャーは大変でした。でも、『イースIII』の三大要素であるグラフィック・アクション・サウンドの仕上がりには自信をもっています。

とにかく実際にプレイしてみてください。多重スクロール、操作性の良さ、そして効果音・BGMの美しさにびっくりすることでしょう。発売は6月下旬を予定。『ワンダラーズ・フロム・イース(イースIII)』をどうぞよろしく。

ビクター音楽産業



ファミコン版の『イースI』と『イースII』に続いて今回の『イースIII』で、当社のファミコン版イース・シリーズも3作目。スタッフ一同気合いが入りまくっています。とくに今回の『イースIII』は、横スクロール型アクションRPGということもあって、スクロールを気持ちよくしたい、キャラクタを生き生きと動かしたい、当然グラフィックも前作ゆずりの美しいものにしたいと、気合いの入り具合もひとしお。毎日が処理速度とメモリ残量との戦いでした。それでも、あと少しで皆さんの手元にお届けできるかと思うと、まさに感無量。おもわず涙がにじんできちゃいます(ちょっとオーバーか…)。

とにかく、このファミコン版『イースIII』は気持ちいいアクションと美しいグラフィック&音楽、そして感動のストーリー展開！と、三拍子揃った作品です。ファミコンで手軽に、より多くの人に楽しんでもらいたいソフトです。

特別レポート

パソコンなどで好評の『ドラスレ』がSFCに参入!!

少しずつだけど、『ドラスレVI』のゲーム内容が見えてきた。そのシステムやパソコン版との違いなど、一挙に大解剖していくぞ!!





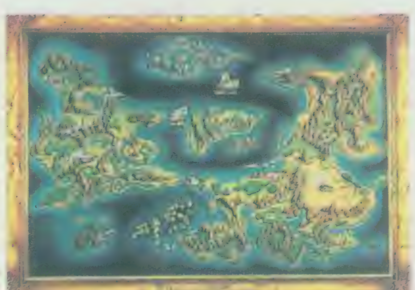
発売日未定　エポック社　価格未定

8M + 16K RAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

シナリオごとに整理されたRPG

この『ドラスレ』のシリーズは、知っている人もいるだろうけど、パソコンなどでも高い人気をもっている。そのシリーズの中でも親しみやすいのが、この『英雄伝説』だ。

ストーリーのほうだが、豊かな自然に囲まれた〝イセルハーサ〟という世界で、世界征服をもくろむ〝アクダム〟を倒すべく、〝ファーレーン王国〟の王子〝セリオス〟が旅立つというもの。ストーリーは、シナリオごとに分けられていて、ストーリー重視のRPGに仕上がっている。



これが〝イセルハーサ〟の世界図だ。大小の島で構成されている

パソコン版のセリオスだ。こういうグラフィックが使われるといいね

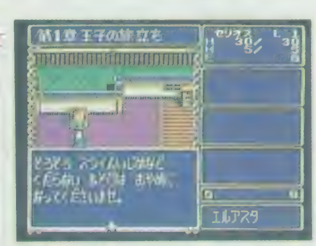




いろいろな場所で、仲間になる人物がいる。早く探せ！

モンスターとの戦闘シーン。さてどのモンスターから倒す？





旅立つ前のセリオスの様子だ。はたして、この後何がおこるのか？

スーパーファミコン ファルコムゲーム特集！

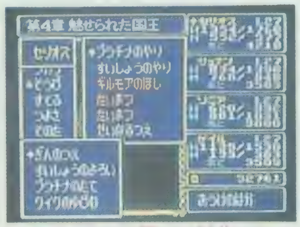
いろんなシステム満載のコマンド

このゲームは、フィールド型RPGで、全て行動などはコマンドで行う。それぞれのコマンドがいろいろな内容をもっているので、ここではそのことについて説明しよう。

攻撃力が!!



○「銀の杖」から別の武器を装備する。攻撃の数値に注目しよう



○「プラチナの槍」を装備しよう。プラチナとは、いかにも硬そう



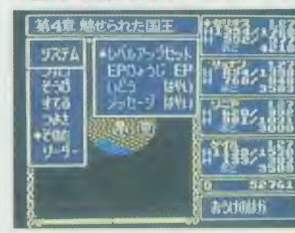
○なんと！攻撃の数値がかなりアップ。プラチナは、ダテじゃない！

親切コマンド

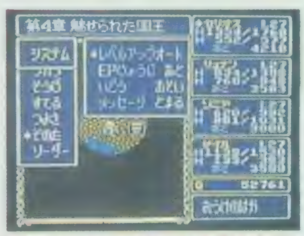
数あるコマンドの中から、「システム」というコマンドを説明しよう。このコマンドを選ぶと、4つの項目に分かれる。まずは、レベルアップについてだが、これは各キャラのレベルアップ時に上げるステータスの設定をすることができる。EP表示は、総合EPか、あとどれくらいのEPを稼げばレベルアップかを選べる。移動とメッセージに関しては、スピード設定で速い遅いなどがある。



○「その他」のコマンドを選ぶと、さらに4つのコマンドに分かれる



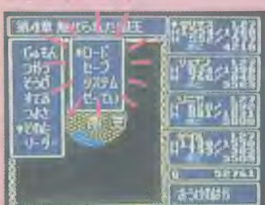
○4つの中から「システム」を選んで各項目の設定をすることができる



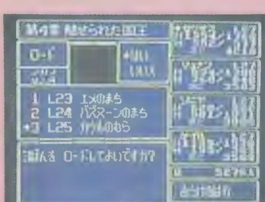
○レベルアップは、できればオートにせず各キャラごとに設定しよう

ロード&セーブ機能

RPGには欠かせないセーブは、3つまで設けられていて、通常と違う点はそれぞれ主人公が滞在している町や場所などが明確に表示されていることだ。ロードは、プレイ中に気が変わったりしたら、別の場所からプレイが可能だ。



○ロードとセーブは、いつでもできるので便利



○ロードは、セーブがされていないと使用できない

仲間になる登場人物を紹介！

主人公のセリオスを含んだ仲間たち6人を紹介しよう。ゲームスタート時は、セリオス1人で冒険が始まる。それぞれの仲間たちは、いろいろな国の城や町などにいて、ストーリーに絡んで仲間になる。パーティは、最大4人で編成されるオーソドックスなタイプだ。つまり、入れ替わり立ち替わりなのだろうか？



●ソニア
アクダムに反抗するレジスタンスの一員。レジスタンスリーダーの孫娘。

●ティーナ姫
ソルディスという国の王女で、国民の人気者。主人公セリオスのフィアンセ。

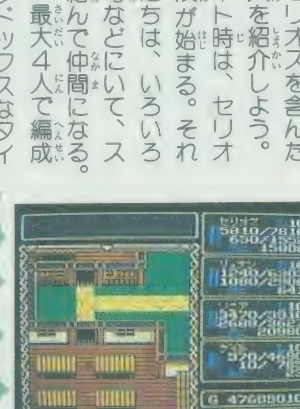
●セリオス
ファーレーン王国の15歳の王子。突然のモンスターの襲撃で、父を亡くす。

●ロー
クルスという村でブラブラしている男。しかし、セリオスを見て仲間になる。

●リュナン
リュナンも、アクダムに反抗するレジスタンスの一員。腕力には自信がある？

●ゲイル
ベルガという鉱山で、囚人として強制労働させられている身元不明の男。

早く仲間を探そう



○どこかの町の中かな？仲間の大半は町などにいる場合が多い

※画面は開発中のものです

戦闘について解剖をしよう！

戦闘についても、前述したとおりコマンド方式を採用。種類のほうも「攻撃」「魔法」などとオーソドックスなもの。これはプレイする人に、とっつきやすくするためなのだろうか？ それよりも、特筆すべきは、敵の表示部分についてだろう。出現した敵のHPが表示されていて、当然魔法の効果の状況などが一目でわかるようになっているのだ。なんだか『ドラスレVI』は細かい部分で親切なことが多いようだね。



○背景がゴツゴツしているから洞くつ？

敵の出現場所

敵の出現する場所は、フィールドに限らずいろいろな所に出現する。ダンジョンもそうだし、町の中にいるなんてこともあるらしい。だから、いつもHPなどの回復アイテムを持っていたほうが無難？

村などに敵が…!?



○場所によっては敵がいることも

最も敵が出現



○フィールドでは、よく敵に出会うだろう

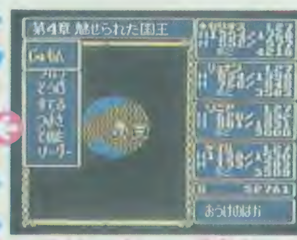
一寸先は暗やみ



○洞くつでは、明りの照らす範囲のみ見える

魔法とオートバトル

魔法について、他のRPGとは大きく違う点が1つある。それは、どんなキャラでも使うことができるということだ。普通は、魔法使いなどしか使えないのだが、各地にいる賢者に魔法の書へ書き込んでもらうだけでいいのだ。もう1つは、最近増えつつあるコマンド、オートバトルについてだ。これは、事前に各キャラごとに戦闘の際の行動を設定することができる。ここで重要なのは、呪文とアイテムの設定で、"つかう"にすることによって、戦闘中に状況を判断して対応するのだ。



○「呪文」を選ぶと、現在持っている魔法が表示される

最高7種類を記録



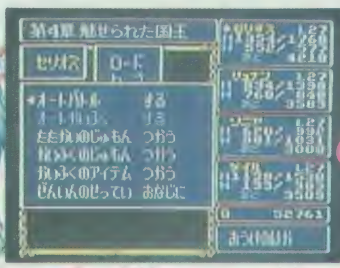
○オレンジ色の魔法が戦闘中に使う魔法。白いのが現在使える魔法



○「設定」を選ぶと、便利なオートバトルの設定をすることができる



○まずは、「オートバトル」を「する」にすることから始めよう



○その次に、呪文やアイテムの使用などについての設定だ



敵の攻撃法も様々

こちらが魔法を使えれば、当然敵も使えるわけであるが、中でも特殊攻撃をもつ敵には注意が必要である。特にパーティの能力を低下させる敵などは、出現と同時に集中攻撃だ。しかし、中にはお金を盗むユニークな敵もいたりする。

砂を吐くとは!!



○第4章ともなると敵のHPも高い



○この敵は、魔法を使うらしいが、どんな魔法を？

お金を盗むな！



○今はお金が少ないから、盗まないでー

スーパーファミコン ファルコムゲーム特集！

パソコン版『ドラスレ』と比較検討

スーファミ版『ドラスレ』は、グラフィック的には若干の違いはあるものの、かなり忠実移植されている。パソコン版との大きな違いは、戦闘画面に背景が入ったことだろう。この背景は十数種類あり、地形に見合ったものが入るらしい。そして、情報ではオープニングデモのシーンが、パソコン同様入るみたい。今回は、パソコン版のオープニングのみだけどゆるしてね。



◆デイルの顔って、なんか友達に1人ぐらいいそうなタイプの顔なんだよなぁ



◆リュナンの印象は、結構ダンディな奴なのかなぁって感じだよね

ティーナ姫のもとに



◆姫というだけあってカワイらしいキャラだ



◆ローは何か一クセありそうなタイプ。しかし、魔力に秀でているのには驚く



◆リニアを戦士にしとくのは、もったいない気がするのは私だけでしょうか？

フィールド画面

スーパーファミコン版

●全体画面を通して

一見、ステータス表示の配列によって、ビジュアル部分が狭くなった気がする。しかし、ステータス表示は見やすくなった。枠は、こぢんまりしている。



●ステータス表示について

枠の大きくなった分だけ文字も太目になり見やすくなった。しかも各文字が色分けされたのが、さらに良いと思う。

パソコン版

●全体画面を通して

草原や砂地の目が、かなり細かく描き込まれている。洞くつの岩にしても数種類の色によって凹凸がはっきりしている。ビジュアルの枠も妙にリアルだ。



画面は98版のものです。

●ステータス表示について

右側にキレイに収まっていて、見やすいような気がするが、基本的に文字の線が細いため若干見にくいような気がする。

戦闘画面

スーパーファミコン版

●全体画面を通して

背景が入って、表示も太目になったためか、かなり見栄えがするようになった。背景の奥にうっすらと見えるのは町だろうか？ とにかくパワーアップだ。



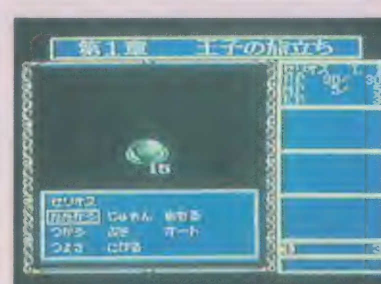
●ステータス表示について

シナリオ名を左上に寄せることと、ビジュアル部を縮小することで、コマンドの表示も見やすくなった。確実に改善された。

パソコン版

●全体画面を通して

ありがちな背景のない戦闘画面だ。全体的に暗い印象を受けるが、気のせいだろうか。モンスターの色が、妙に鮮明なのが目に付く。さすがパソコン。



画面はMSX版のものです

●ステータス表示について

キレイに枠組されているため、整理されてはいるが、フィールド画面と同じくこまごましさが目立っている。

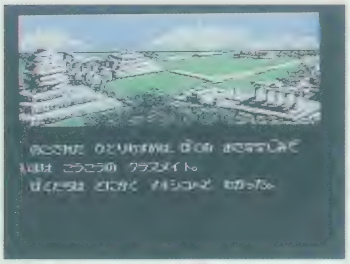
家庭用ゲーム機で遊べるファルコムゲーム総決算

ファルコムのゲームはいろんな家庭用ゲーム機に移植されている。その中から代表的なものをピックアップして紹介していくぞ。

ファミコンで遊べるファルコムゲーム

イースシリーズ以外にもファミコンで遊べるファルコムゲームはまだこんなにあるぞ。

ファルコムはパソコンを主体に活動している。ファミコンでファルコムのゲームが発売されるときには他のメーカーが移植する。今回のイース対決に登場したビクター音楽産業とトンキンハウス以外のメーカーも移植している。



○いろんなゲームが発売されている

イースI・イースII

ビクター音楽産業

イースI
昭和63年8月26日
6200円(税別)

イースII
平成2年5月25日
7500円(税別)

まずは『イースI』。主人公アドルを操って6冊のイースの本を集めるアクションRPG。ダンジョンや謎解きがパソコンと違っているので、パソコン版をクリアした人でも楽しめる。



○主人公のアドルを操って冒険するアクションRPG

○ダンジョンなどはパソコン版とは違っている



『イースII』は前作の続編にあたるストーリー展開になっていて、前作での謎がすべて解き明かされる完結編だ。パソコン版を忠実に移植している。



○操作面などは前作に比べてかなり向上している

ロマンシア

東京書籍
昭和62年10月30日
5300円(税別)

フレディ王子を操り、さらわれたセリナ姫を救うのが目的のアクションRPG。「カルマ」というステータスがあり、良い行いをするとこの数値が上がる。そうすると今まで相手にしてくれなかった人からヒントなどをもらえるようになる。パソコン版と違うところは、マップやトラップなどがあげられる。



○「カルマ」をうまく上げていくのが大切

太陽の神殿

東京書籍
昭和63年8月3日
5900円(税別)

パソコンの『アステカ』というゲームの続編にあたるのが『太陽の神殿』だ。古代マヤ文明遺跡の謎を解いていくというアドベンチャーゲーム。フィールド画面と3D迷路に分かれていて、各所に謎や死のトリックがある。謎を解きながら最終目的である、太陽の鍵を手に入れるために遺跡を探検する。



○古代マヤ文明遺跡の謎を解き明かせ

ファザナドゥ

ハドソン
昭和62年11月16日
5900円(税別)

ファミコン版の『ザナドゥ』ということでタイトルが『ファザナドゥ』とつけられた。主人公が世界樹に巣くう悪のドワーフを倒すために冒険に出発するアクションRPG。メッセージ画面は文字が大きく読みやすかった。
移植といってもストーリーなどは大幅に変更してある。


○パソコン版とはかなり違ったゲームに仕上がっている


○パソコン版と違っても、パソコン版を知らない人には関係ないね

ドラスレファミリー

ナムコ
昭和62年7月17日
4900円(税別)

このゲームは珍しくファミコンでの発売がパソコンよりも先だった。
木こりの家族を操って、地下迷宮の4つのクラウンを集めて、ドラゴン倒すアクションRPG。家族1人1人が異なった特技を持っていて、その力をうまく使える迷宮を選んで冒険する。


○ドラスレファミリーを操ってドラゴンを倒すんだ



○地下迷宮にはパズル的な仕掛けがいっぱいあるぞ

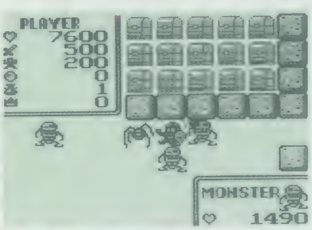
まだこんなゲームもあるぞ

ファミコン以外でも、PCエンジンやメガドライブにもファルコムのゲームは移植されている。
PCエンジンやメガドライブではその性能を生かしてファミコンではできないようなゲームに仕上げている。

ドラゴンスレイヤーI

ゲームボーイ
エポック社
平成2年8月12日
3090円(税込)

ドラスレシリーズの第1作目の作品をなんとゲームボーイに移植してしまった。ゲーム内容などはほとんどパソコン版と同じ。3つ首のドラゴンを倒し、4つの王冠を持ち帰ることだ。



○ほとんどパソコン版と違わないゲームボーイ版だ

イースI・II

PCエンジン
ハドソン
平成元年12月21日
7800円(税別)

CD-ROMを使って『イースI』と『イースII』の2本のゲームを1本に収めて発売したもの。ストーリーはパソコン版と同じだが、グラフィックやサウンドといった演出面に力を入れて作られていて、パソコン版よりいいデキと評されることもある。


○CD-ROMを効果的に使って、演出面を盛り上げている


○CD-ROMを持っていたらぜひやってみたい一本だぞ

ソーサリアン

メガドライブ
セガ
平成2年2月24日
7000円(税別)

ゲームシステムなどはパソコン版と同じにして、全10本のシナリオはすべてオリジナルのもの。パソコン版に比べると謎解きの要素が強くなっている。
操作性などの細かい点はパソコンの欠点を補って作られている。


○4人でマップをスムーズに進むところはかなり気持ちイイ



○ソーサリアンファンにはぜひプレイしてもらいたい

あるぞあるぞいっぱいあるぞ！

Falcom Goods 大紹介

『イース』『ソーサリアン』などのゲームとキャラクタの魅力を満載したグッズをドーンと紹介！

CD いろんなバージョンが楽しめるファルコムCD

『イース』シリーズ、『ソーサリアン』シリーズといったファルコムの人気ゲームのミュージックCDは、主にファルコムレーベルを持つキングレコードから発売されている。オリジナルバージョンとアレンジバージョンをカップリングした「パーフェクト・コレクション」シリーズ、羽田健太郎氏による交響曲や、難波弘之氏、J.D.K.BANDによるロックアレンジなど、多彩なアレンジバージョンが楽しめるぞ。他にも、ファンサービス的なノリで年間隔で発売されている「スペシャル・ボックス」や"ミス・リリア"杉本理恵ちゃんのアルバム、J.D.K.BANDのソロ・アルバムなど、ファルコムファンはもちろん、ゲームを知らない人でも十分に楽しめるCDばかり。これからも続々発売されるぞ！



「ファルコム・スペシャルボックス'91」は4枚組


シンフォニックアレンジの「交響曲 ソーサリアン」



超強力2枚組「パーフェクト・コレクションYsIII」



"ミス・リリア"杉本理恵ちゃんのアルバムだ

Falcom Game Music CD List

タイトル	発売元	価格
ミュージック・フロム・イース	キングレコード	2812円
ミュージック・フロム・イースII	キングレコード	3008円
ミュージック・フロム・イースIII～ワンダラーズ・フロム・イース	キングレコード	2843円
パーフェクト・コレクション・イース	キングレコード	3800円
パーフェクト・コレクション・イースII	キングレコード	3800円
パーフェクト・コレクション・イースIII	キングレコード	3800円
交響曲イース	キングレコード	3008円
イースIII J.D.K.スペシャル	キングレコード	2800円
ザ・ボーカル・フロム・イース	キングレコード	1545円
ワンダラーズ・フロム・イース スーパー・アレンジ・バージョン	キングレコード	2843円
イース・ドラマチック・コンサート	キングレコード	3000円
ミュージック・フロム・ソーサリアン	キングレコード	2812円
交響曲ソーサリアン	キングレコード	2843円
ソーサリアン スーパーアレンジバージョン	キングレコード	3008円
ソーサリアン スーパーアレンジバージョンII	キングレコード	3008円
ソーサリアン スーパーアレンジバージョンIII	キングレコード	2812円
サウンドシアター ソーサリアン～暗黒の魔道士～	キングレコード	1545円
ミュージック・フロム・スタートレーダー	キングレコード	2843円
パーフェクト・コレクション・ドラゴンスレイヤー	キングレコード	3800円
ブラス・ミックス・バージョン	キングレコード	1545円
ファルコム・スペシャル・ボックス'89	キングレコード	各1200円
ファルコム・スペシャル・ボックス'90	キングレコード	6963円
ファルコム・スペシャル・ボックス'91	キングレコード	6800円
プレプリマ	キングレコード	3000円
Falcom J.D.K. BAND1	キングレコード	3000円
杉本理恵：LILIA	キングレコード	1800円
杉本理恵：KRELIA	キングレコード	3000円
杉本理恵：初恋の通り雨	キングレコード	900円
ALL OVER XANADU	アポロン	2812円
サウンド・ファンタジー ロマンシア	アポロン	2812円
オリジナル・サウンド・オブ・ドラゴンスレイヤーIV	アポロン	CT1000円
オリジナル・サウンド・オブ・ザナドゥVSイース(MSX版)	アポロン	CT1000円
ソーサリアン全曲集	ポリスター	2812円
ドラゴンスレイヤー伝説～ゲームイメージアルバム～	ポリスター	3008円
ファルコム・ゲーム・ミュージック	アルファレコード	2800円
プレプリマ2	キングレコード	※発売予定
パーフェクトコレクション・ソーサリアンI	キングレコード	※発売予定

ゲームを基にしたアニメビデオも

ゲームミュージックCDのみならず、ゲームを基にして制作されたオリジナルビデオアニメもある。

キングレコードから発売されている『イース』は、シリーズ全7巻。ゲームの『イース』を基にしたストーリーで、現在第6巻「ジェンマの章」まで発売されている。かなりゲームに忠実なストーリーで作られているので、ゲームをプレイし、クリアした人は、より一層楽しんで観ることができるぞ。

他には'87年に、東宝映画から『ザナドゥ』のアニメビデオが発売されている。


イースの書を型取ったパッケージで、雰囲気いっぱいのビデオ


ゲームのイベントを思い出しながら観れば、再びあの興奮が

Falcom Game Book List

タイトル	出版元	価格
ゲームブック ザナドゥ	JICC出版局	880円
ゲームブック ザナドゥ シナリオII	JICC出版局	880円
ゲームブック ロマンシア	JICC出版局	680円
ザナドゥファイル	JICC出版局	1600円
ファルコムファイル	JICC出版局	1545円
ロマンシアハンドブック	JICC出版局	1010円
イース冒険の書	JICC出版局	1240円
ザナドゥ データブック Vol.1	MIA	1300円
ザナドゥ データブック Vol.2	MIA	1300円
ゲームブック ドラゴンスレイヤー	角川書店	780円
「ザナドゥ」コミック	角川書店	900円
ロマンシアコミック	角川書店	900円
小説「イース」	角川書店	430円
失われたタリスマン	角川書店	490円
紅玉の謎	角川書店	490円
暗黒の魔道士	角川書店	490円
不老長寿の水	角川書店	490円
メデューサの首	角川書店	490円
天の神々たち	角川書店	490円
呪われたオアシス	角川書店	490円
盗賊たちの塔	角川書店	490円
氷の洞窟	角川書店	490円
呪われたクィーンマリー号	角川書店	490円
ドラゴンスレイヤーIV	角川書店	330円
「Ys」コミック	角川書店	890円
イース大全書	角川書店	980円
ファルコムマガジン	日本ソフトバンク	680円
イースグローバルガイドブック	冬樹社	1500円

Book コミックスからデータ集まで見ごたえアリ

ゲームの攻略本はもとより、データ集、ゲームブックなどの"読み物"がたくさんある。さらに、ゲームを基にしたコミックスも多く、中でも角川書店の「ソーサリアンシリーズ」は、ゲームの『ソーサリアン』の各シナリオを、それぞれ違った作者が描くという新趣向。変わったところでは、日本ファルコムの全てが分かる「ファルコムバイブル」というのもある。



『イース』の全てがつまったデータ集



それぞれのシナリオを違うマンガ家が描くシリーズ

Goods その他、人気キャラクタグッズもいっぱい!

ここに並べた写真は、ファルコムが販売しているキャラクタグッズのほんの一部。やっぱり『イース』『ドラゴンスレイヤー』『ソーサリアン』のグッズが多いけど、『ザナドゥ』や『ロマンシア』のグッズも、もちろんあるぞ。

目を引くのはアドルやリリアといった人気キャラクタ。グッズの種類も、バッジ、キーホルダーなどの小物や、ノート、下敷きといった文房具が多い。他にもTシャツや巾着、テレホンカード、ポスター、マグカップ、パソコンを持ってる人にはディスクホルダーと、見てるだけじゃなく使って楽しいグッズばかりだ。

これらのグッズは、東京・代々木のファルコム・グッズショップで購入できる。希望者は問い合わせてみよう。問い合わせは、〒151 東京都渋谷区代々木1−55−2 大和ビル5F ファルコム・ショップ ☎03−3375−1917まで。



YsII 巾着バッグ

アドルとリリアがプリントされている





Ys バッジセット

人気No.1キャラ、リリアのバッジだ

アドルのバッジはリリアとセット



リリアスタンプ

縦2cm程の絵柄のスタンプ。そこにもリリア、ここにもリリア♡



YsII タペストリー

いにしえのイースの世界をイメージして描かれたイラストのタペストリー。壁かけだ



テレホンカード

レアのポストカードとテレホンカード。使うのがもったいない?



イース貯金箱

BGMが聴こえてきそうな宝箱型の貯金箱



ドラスレノート

キャラとエムブレムの2種類のノート



ソーサリアンTシャツ

ロゴとシナリオ名をプリント

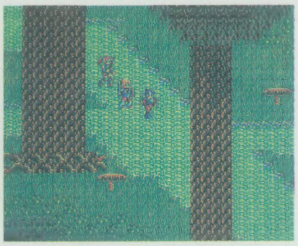
ファルコムゲーム移植先取り大作戦

今後スーパーファミコンなどに移植されそうなファルコムゲームの特集だ。本文末には移植の期待度を表記したぞ！

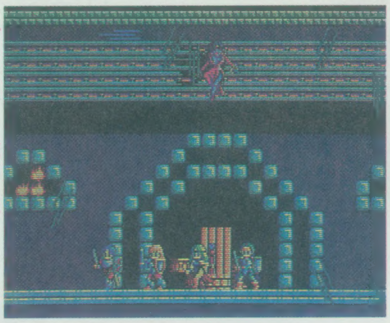
ソーサリアン

パソコンを始めとする多くの機種で発売され、現在でも移植希望の声が高いアクションRPG。初めから複数のシナリオが遊べるようにデザインされており、パソコン版では既に数十種類にも及ぶ追加シナリオが発売されている。

7つの星を組み合わせて作る数々の魔法や、育てたキャラクタの能力がその子孫に受け継がれるなど、個性的なシステムも魅力のひとつ。スーパーファミコン版が発売されるなら、基本システムはパソコン版を忠実に受け継ぎつつも、各シナリオはスーパーファミコンの性能を充分に生かせるような、絵と音にこだわったオリジナル版になる、なんてことがありそうだ。

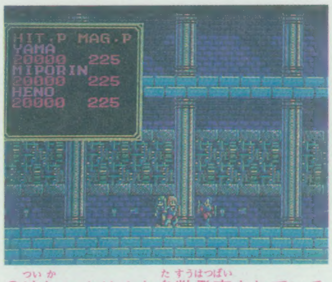


最大4人のパーティを組んで、さまざまな冒険に挑むのだ

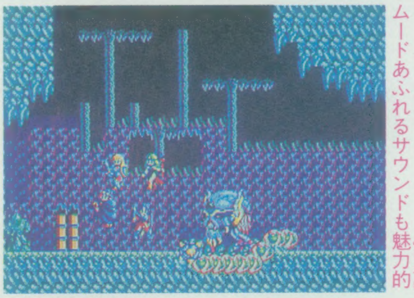


各シナリオの内容は実にさまざま。世界観の広さでもピカイチだね！





追加シナリオも多数発売されている



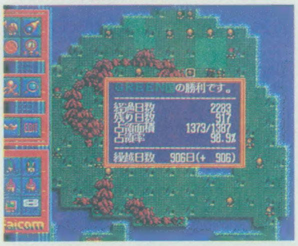
迫力あるボスキャラとの戦いや、ムードあふれるサウンドも魅力的

ロードモナーク

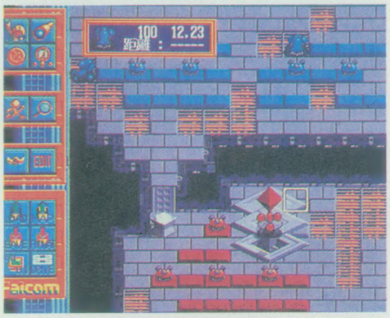
現在パソコン版のみで発売中の、ファルコムの最新作。アクションRPGひとすじという印象のあるファルコムには珍しい、シミュレーションゲームだ。

このゲームでは、ファンタジー調、SF調などさまざまなグラフィックに彩られたマップをクリアしていくのが目的となっている。互いに対立する4つの国のうち1つを操って、他の国を制圧すればクリアとなる。オリジナルのマップを作ることができる、エディット機能もついている。

ゲームシステムそのものがシンプルなので、移植の可能性は高そうだ。パソコン版にはないグラフィックも追加されるかも知れないね。

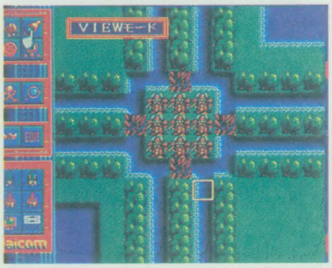


敵国の城を滅ぼし、領土を手に入れて、完全勝利をめざすのだ

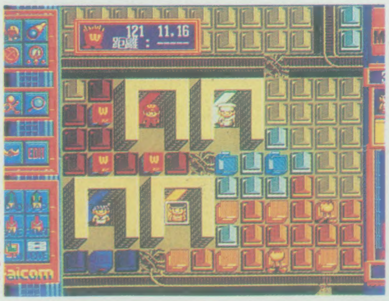


グラフィックはファンタジーやSF、戦国ドラマ風といろいろ





エディット機能でマップも作れるぞ



マップによっては、未知の勢力が攻撃をしかけてくることもあるぞ

ダイナソア



カードゲームの要素を取り入れた、3DタイプのRPG。現在パソコン版のみ発売されている。各キャラクタが独自の技術を持っていて、冒険を重ねることによってその能力を育てていく。かなり忠実な移植が可能だろう。



❶3Dの迷宮は、思わず迷いそう。裏シナリオなんてものもあるらしい



❶味方キャタクタもカード、モンスターもカードとして表示されるのだ

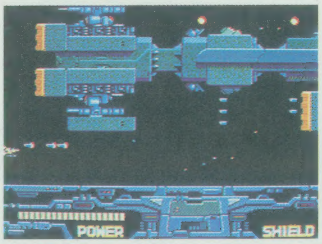
スタートレーダー



ファルコムとしては非常に珍しい、SF仕立てのシューティングゲーム。アドベンチャー的な要素もある。パソコンの限界に挑戦した作品だが、ゲームマシンへの移植を考えた場合、斬新さが感じられるかどうかが難しいところだ。



❶主人公は、ある少女との出会いをきっかけに戦いにおもむくことに



❶各ステージは横スクロール。パソコンとは思えない出来映えに脱帽！

ザナドゥ



ファルコムの名を一躍有名にした、パソコン界の超ベストセラー。10階層からなる迷宮が舞台の、アクションRPGだ。すでにファミコン版で大幅なアレンジを加えた『ファザナドゥ』が発売されているため、移植の可能性は低い。



❶謎解きというよりは、頭を使って進む感じ。主人公は1人きりで戦う



❶戦闘シーンでは、敵の動きなども頭にいれつつ戦うことが重要なのだ

英雄伝説II



親切なシステムで好評なRPG。『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』の続編。まだパソコン版でも開発中の段階だが、スーパーファミコン版『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』の売れ行きしだいでは、引き続き移植されることになるかも。



❶オートバトルなどの親切な機能は、今回も採用されるのだろうか？



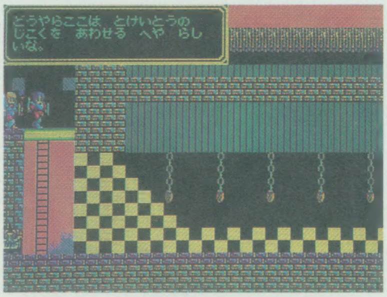
❶まだ開発中だから、画面は前作のもの。とっつきやすいRPGだ

もしスーファミ用のCDロムが発売されたら

CDロムの利点は、なんといってもその大容量。そこで、移植の可能性が一番高いのが『ソーサリアン』。数十本に及ぶシナリオすべてを収録することだって可能なハズ。また、ファルコムの魅力であるハイレベルなサウンドも、CDロムなら存分に生かせるね。



❶『ソーサリアン』は可能性あり



❶音の要素も気になるところだね

画面はすべてパソコン版のものです



ファミリー コンピュータ ファミコン
Victor
できるだけ多くの人にこの感動を・・・・
だからファミコン版。
Ys III
WANDERERS FROM YS
イースI&II発売中!
イースIII
ワンダラーズ フロム イース
8月発売予定!!
3メガ+バッテリーバックアップ
希望小売価格未定
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
© 1990 日本ファルコム
© 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
発売元:ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16